XBOX 360

XBOX LIVE

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

CERO
D
17才以上対象

Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

Spike

■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360 ™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター (液晶方式を除く) やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

■ このゲームをセーブするためには、最低 8 MB の空き容量が必要です。

目次

Oblivion について

The Elder Scrolls シリーズでは、常に究極の可能性の実現を目指してきました。どんな人物になって、どこに行き、何をするかはすべてプレイヤーの思いのまま。つまり、「別の世界で、別の人生を生きる」ことがこのゲームの醍醐味です。

さまざまな場所を放浪しながらじっくりと探索することもできますし、メイン クエストのクリアに集中してゲームを制覇する達成感を味わうこともできます。もちろん、その両方を楽しみながらゲームを進めることも可能です。メイン クエストをクリアするときにも、さまざまな場所を歩き回って必要なものを探し求めることになるので、放浪と探索の楽しさを同時に味わうことができます。

4 種類用意されているギルドにはそれぞれ独自のストーリー展開があり、得られる報酬も異なります。各派閥のリーダーにまで上り詰めることも可能です。盗み、魔法、暗殺、戦闘の中に得意分野を見つけたら、その技術を生かせるギルドに加入するとよいでしょう。また、闘技場で試合に金を賭けたり、闘士として名誉と栄光をかけて戦いに臨むこともできます。

Oblivion の登場人物たちは、ときにプレイヤーの助けを必要とします。人々の話に耳を傾け、彼らの置かれている状況を把握してください。彼ら自身がプレイヤーの助けを必要としている場合もありますし、助けを求めている人物を知らせてくれる場合もあります。また、プレイヤーは荒野へと赴き、未踏の地を探索することもできます。Oblivion には、あらゆる種類の遺跡、祠、地下牢、洞穴、野営地、隠れ家、砦などが存在します。そこには独自のストーリーや、パワーを持つ秘宝が隠されている場合や、宝物を守るモンスターが潜んでいる場合もあります。

プレイヤーは、どこに行って何をするかを自由に選択できるだけでなく、あらゆるタイプのキャラクターになってゲームをプレイすることができます。ゲームの序盤は、さまざまな武器や防具、魔法を試すことができるチャンスです。開錠技術や隠密行動の訓練をしたり、呪文や巻物を使用したり、さまざまな武器で敵を倒したりしてみてください。

ひととおりの技術を習得すると、それまでのゲーム プレイから個々のプレイ スタイルに適したキャラクターのタイプが提案されます。提案されたキャラクターをそのまま使用することもできますし、一覧から別のクラスを選択することもできます。さらに、専門分野とスキルを組み合わせて、独自のカスタム キャラクターを作成することも可能です。可能性はまさしく無限大です。

種族、星座、クラスを最初に選ぶときは、慎重になりすぎる必要はありません。広大な世界へと旅立つ前に、それまでの選択内容を見直す機会が与えられます。この段階で、名前や髪型、メジャー スキルなど、各種設定を自由に変更できます。

そこから先は、プレイヤー次第です。自分の進むべき道を見つけて、その先にある未知の場所を目指してください。冒険の旅はまだ始まったばかりです。開発チームが総力を結集して創り上げた Oblivion の魅力あふれる世界を、思う存分お楽しみください。

- Oblivion 開発チーム

タイトル画面



コンティニュー
最後に保存したゲームからプレイを再開します。

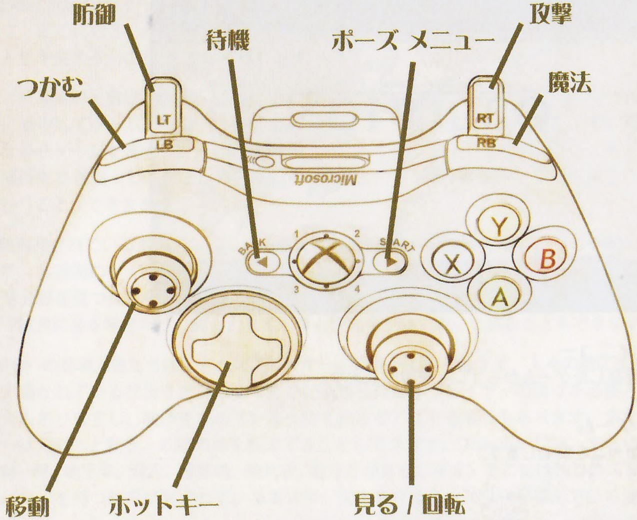
ニューゲーム
新しくゲームを開始します。

ロード
セーブしたゲームの一覧から選択してプレイします。

オプション
ビデオ、サウンド、操作方法、難易度等の設定を変更できます。詳細は 49 ページをご覧ください。

スタッフロール
スタッフロールを表示します。

コントローラー

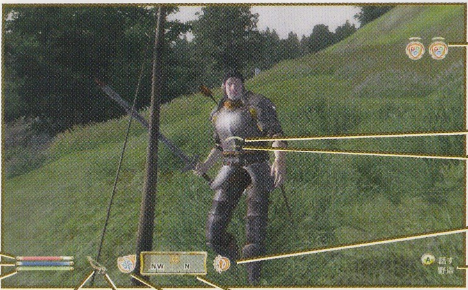


- Ⓐ 決定
- Ⓑ ジャーナルを開く
- Ⓧ 武器を装備する / しまう
- Ⓨ ジャンプ

LB LB	つかむ
RB RB	呪文を唱える
LT 左トリガー	防御
RT 右トリガー	攻撃
BACK	待機
START	ポーズ メニュー
Ⓛ 左スティック	移動
Ⓛ 左スティック ボタン	隠密行動モードの切り替え
方向パッド	ホットキー
Ⓡ 右スティック	上下左右を見る
Ⓡ 右スティック ボタン	一人称視点と三人称視点を切り替えます。

右スティックボタンを押し続けると、視点を操作することができます。LT 左トリガーと RT 右トリガーで拡大または縮小することができ、この倍率が三人称視点の倍率にもなります。

ゲーム画面



体力
現在の体力が表示されます。睡眠や休憩を取ったり、薬や呪文を使用すると、体力を回復できます。

マジカ
現在のマジカが表示されます。マジカは呪文を唱えると減少しますが、時間が経つと現在の気力に応じて少しずつ回復します。睡眠や休憩を取ったり、薬や呪文を使用して、マジカを回復することもできます。

スタミナ
現在のスタミナが表示されます。スタミナが低下していると、特に戦闘時の攻撃の効果が下がります。走らずに歩いて移動したり立ち止まったりすると、スタミナの回復が早くなります。

武器
装備している武器です。武器は Ⓧ で取り出したり納めたりすることができます。

矢
装備している矢の本数です。

魔法
選択中の魔法です。RB で唱えることができます。

魔法効果
プレイヤーに現在かかっている魔法効果です。

ターゲットの体力
ターゲットの体力が表示されます。

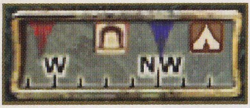
ターゲットの名前・名称
選択しているアイテムやキャラクターの名前が表示されます。

照準 / アイコン
対象に合わせると可能な行動に応じて照準がアイコンに変化します。敵を攻撃する際にも使用します。詳細は 8 ページをご覧ください。

コンパス
現在の方位、目的地等が表示されます。詳細は 8 ページをご覧ください。

レベル アップ アイコン
各能力値が一定に達すると表示されます。この状態で睡眠をとるとレベル アップすることができます。

コンパスとアクティベーション アイコン



コンパスに表示されるアイコンは、近くに地下牢、街、宿屋などがあることを示し、赤いターゲットマーカーは、現在のクエストの目的地の方位を示します。

ターゲット マーカー

赤い矢印は、目的地に到達するために扉や門を通る必要があることを示します。

緑の矢印は、既に目的地の付近にいることを示します。

青い矢印は、プレイヤー自身が周辺地図や世界地図上に配置することができます。詳細は16 ページをご覧ください。

主要ポイント

野営地	エルフの遺跡	Oblivion の門
洞穴	砦	集落
街	鉱山	酒場/馬屋
デイドラのほこら	名所旧跡	

照準 / アイコン

対象に合わせると、Ⓐ **ボタン**に割り当てられている動作に応じて照準がアイコンに変化します。

隠密行動モードであることを示します。隠密行動については42 ページをご覧ください。	中に入るか、扉を開きます。	選択した馬に乗ります。降りるときは Ⓐ を押します。
アイテムを拾って持ち物に追加します。	施錠されている扉。難易度は右下隅に表示されます。	アイテムに座ります。立ち上がるには Ⓐ を押します。
アイテムを作動させます。	ベッドで眠ります。	書物などのアイテムを読みます。
容器を開けます。	キャラクターに話しかけます。	クエストで大きな役割を果たす重要なキャラクター。殺害することはできません。
眠っているキャラクターから血を吸います。プレイヤー自身が吸血鬼の場合のみ有効です。		

注意: アイコンが赤くなる時は、そのアクションが犯罪行為であることを示します。

ジャーナルとステータス メニュー



ジャーナルは、[ステータス]、[持ち物]、[魔法]、[地図・クエスト] という 4 つのセクションに分かれています。

B ボタン
ジャーナルを開きます。

L 左スティックまたは ✥ (方向パッド)
一覧を上下にスクロールしたり、各セクションのタブを左右に移動したりできます。

LT 左トリガーおよび RT 右トリガー
4 つのメイン セクションを左右に移動して切り替えます。

R 右スティック
プレイヤーを回転または拡大して確認できます。

ステータス メニュー



ステータス メニューでは、プレイヤーの職業や星座等の基本情報、ステータス、スキル等を確認できます。



基本情報
プレイヤーの基本情報を確認できます。



ステータス
プレイヤーのステータスを確認できます。



スキル
プレイヤーのスキルを確認できます。詳細は 11 ページをご覧ください。



組織
所属しているギルドや派閥と現在のランクを示します。



統計
これまでのプレイデータの統計を一覧表示します。



スキル タブ

プレイヤーには、7 個のメジャー スキルと 14 個のマイナー スキルがあります。各スキルの横に表示される赤色のバーで、スキルの熟達度を確認できます。スキルを使用するほど、熟達度も上昇します。

メジャー スキル

プレイヤーを定義するスキルが表示されます。レベル アップするには、メジャー スキルを任意の組み合わせで合計 10 ポイント上げる必要があります。

マイナー スキル

マイナー スキルを上げると、スキル自体は上達しますが、レベル アップにはつながりません。

スキル アップ バー

現在のスキルの状態が表示されます。

スキル (アップ)

緑色で表示される値は、魔法、特殊能力などによって能力がアップしていることを示します。

スキル (ダウン)

赤色で表示される値は、魔法、毒、疾病などによって能力がダウンしていることを示します。

レベル アップ バー

次のレベルまでに必要なポイントの累計が表示されます。レベル アップ バーが右端まで達すると、レベル アップが可能となります。レベル アップについては 29 ページをご覧ください。

持ち物メニュー



持ち物メニューには、左から順に 全アイテム、武器、防具、錬金術、その他の 5 つのタブが表示されます。



全アイテム
すべての持ち物が一覧表示されます。



武器
持ち物の中の武器アイテムのみが表示されます。



防具
持ち物の中の防具と衣服のみが表示されます。



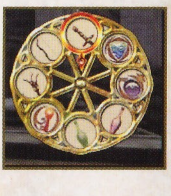
錬金術
すべての薬、錬金器具、食べ物、錬金材料が一覧表示されます。



その他
書物、メモ、宝石、鍵、たいまつ、開錠用ピック、魔法石などのアイテムが表示されます。

Ⓐ — 選択したアイテムを装備または使用する
Ⓧ — 選択したアイテムを捨てる
LB — [つかむ] モードで選択したアイテムを置く

ホットキー (ショートカット)



持ち物メニューでは、武器、防具、魔法などのアイテムを選択した状態で、Ⓨ を押しながら ✥ (**方向パッド**) の 8 方向のいずれかを押すと、ホットキーを設定することができます。ホットキーを開いた状態でメニューを変更することもでき、アイテムは ✥ (**方向パッド**) から指を放したときに割り当てられます。

プレイ中は、✥ (**方向パッド**) を使用して、割り当てたホットキー アイテムを選択することができます。

右手および左手のスロット

武器は右手で、盾とたいまつは左手で持ちます。盾とたいまつにはそれぞれ専用のスロットがありますが、クレイモア、ハンマー、弓、魔法の杖など、両手で持つ武器を装備したときは、スロットに装備されていても無効になります。武器をしまうと、手に持っているたいまつが常に有効になります。このため、X を押して武器とたいまつを切り替えると便利です。

アイテムのソート

持ち物メニューの上部には、アイテムの種類といくつかのアイコンが表示されます。これらを選択して、値ごとに並べ替えることもできます。もう一度選択すると、一覧を昇順または降順で並べ替えることができます。

- アイテムの価値 (価格)
- アイテムの重量
- 武器の攻撃力
- 防具の防御力
  詳細は 31 ページをご覧ください。
- アイテムの品質
- アイテムの耐久性
  0 ～ 100の範囲で表示されます。
  0 になると、そのアイテムは使用できません。

持ち運べるアイテムの重量の上限と現在のアイテムの総重量が表示されます。アイテムの重量が上限を超えると、アイテムを捨てないと移動ができなくなります。持ち運べるアイテムの重量の上限はキャラクターの成長により増減します。

物理的な防御と魔法による防御を組み合わせた効果が表示されます。数値が高いほど、効果も高まります。詳細は 31 ページをご覧ください。

現在の所持金が表示されます。

アイテムの種類、数量

同じアイテムを複数持っている場合や、アイテムに毒や魔法などの効果がかかっている場合には、アイテム名の左にあるアイコンに表示されます。

- 魔法アイテムであることを示します。
- 毒が塗布された武器であることを示します。
- 盗品であることを示します。
- 武器が壊れていることを示します。
  修理するまで使用できません。

魔法メニュー



魔法メニューには、左から順に全魔法、遠距離魔法、近距離魔法、自己魔法、アクティブ エフェクトの 5 つのタブが表示されます。魔法は唱えることでその魔法系統のスキルがアップします。新しい魔法は人々から購入することができます。



全魔法
プレイヤーの全ての魔法が表示されます。



遠距離魔法
離れた相手に命中させることでかけられる魔法が表示されます。



近距離魔法
対象に接触することでかけられる魔法が表示されます。



自己魔法
プレイヤー自身に効果のある魔法が表示されます。



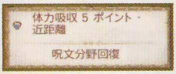
発生中の効果
現在プレイヤーに適用されているすべての魔法効果が表示されます。

魔法アイコン
その魔法の魔法効果が表示されます。

魔法の名前
選択した魔法の名前が表示されます。

マジカ消費量

魔法を唱えるのに必要なマジカの量が表示されます。消費量はその呪文系統でのプレイヤーのスキルにより変化します。



一覧表示されている魔法に移動すると、その魔法の詳細情報が表示されます。

- **魔法効果** — 魔法によって与えられる効果 (例: 雷ダメージ)。魔法に複数の効果が含まれている場合は、最も強い効果によって魔法系統が決まります。
- **魔法系統** — 魔法の使用を司る魔法系統の名前 (例: 破壊系統)。魔法をうまく唱えると、このスキルが向上します。
- **強度** — 魔法効果の強さを示す単位 (例: 70 pts)。
- **持続時間** — 魔法効果が持続する時間 (例: 10 秒間)。
- **分類** — 魔法は次の 3 種類の方法で唱えることができます。
  - **近距離** — 対象に接触することでかけられる魔法効果 (例: 近距離)。
  - **遠距離** — 遠距離から対象を狙ってかけられる魔法効果 (例: 遠距離)。
  - **自己** — プレイヤー自身にかけることができる魔法効果 (例: 自己)。
- **範囲** — 魔法効果の有効範囲の半径 (例: 20 ft)。

魔法効果

防具を着用していると、魔法効果が低くなります。魔法効果を上げるには、防具を減らすか、適切な防具のスキルを上げる必要があります (軽装または重装)。魔法効果が下がると、魔法の強度と持続時間も低下します。

発生中の効果



現在プレイヤーに適用されているすべての魔法、能力、パワーやその他の魔法効果が表示されます。常に有効な星座の能力、特殊能力も含まれます。

すべての魔法を組み合わせた強度を示します。

種族の能力

種族に先天的に備わっている能力で、常に有効です。

天賦の極術

多くの種族や星座には、1 日に 1 回使用できる特別なパワーがあります。使用方法は魔法と同じです。パワーは魔法系統には割り当てられていないため、使用しても魔法のスキルは向上しません。

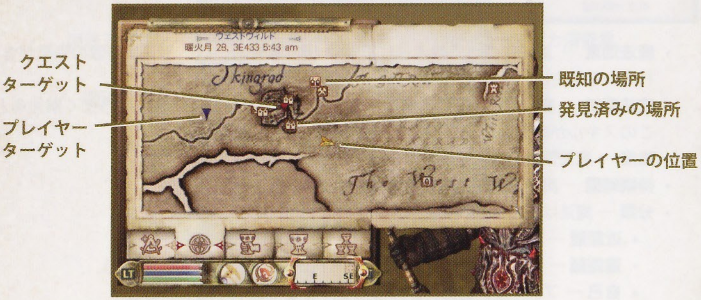
サブ パワー

パワーとよく似ていますが、効果はそれほど高くなく、1 日に複数回使用できます。

疾病

疾病は魔法ではありませんが、疾病の効果は魔法によく似ています。疾病は、街の聖堂や荒野の祠で治療したり、疾病退散の魔法や薬を使用して治療したりすることができます。

地図とクエスト



地図 / クエストメニューには、左から順に周辺地図、世界地図、選択中のクエスト、進行中のクエスト、完了クエストの 5 つのタブがあります。

周辺地図

プレイヤーの周辺の地図が表示されます。アイコンにカーソルを合わせると扉や目的地の情報が表示されます。クエスト ターゲットはクエストの目的地を示します。

Ⓐ — 高速移動 (発見済みの場所を選択している場合)

Ⓧ — 地図上にマーカーで印を付けることができます。

Ⓡ **右スティック** — カーソルを移動し、地図をスクロールします。

Ⓡ **右スティック ボタン** / LB **LB** を押し続ける — 地図をパンします。

世界地図

シロディールの地図が表示されます。

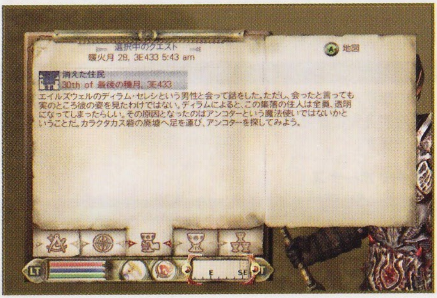
プレイヤーの位置: 金色の矢印は地図上のプレイヤーの位置を示します。

クエスト ターゲット: クエスト ターゲットは、世界地図上の赤または緑の矢印で示されます。クエスト ターゲット はプレイヤーが選択中のクエストによって決まります。クエストをアクティブにするには、進行中のクエストタブの一覧からクエストを選択します。詳細は 17 ページをご覧ください。

プレイヤー ターゲット: 青い矢印。この矢印を配置、移動、または削除するには、Ⓧ を押します。

発見済みの場所: 濃い色のマーカーは、高速移動時に選択できます。屋内にいるときや戦闘中は、高速移動できません。高速移動しても、時間は通常どおり移動したときと同じように進みます。馬を持っているときは、プレイヤーと一緒に高速移動します。街に移動した場合、馬は近くの馬屋に預けられます。

既知の場所: 明るい色のマーカーは、プレイヤーが既に知っている土地であることを示します。ただし、高速移動するには、実際にその場所を開拓する必要があります。





選択中のクエスト

現在進行中のクエストが表示されます。進行中のクエストタブでクエストを選択すると、そのクエストが選択中のクエストになります。地図やコンパス (8 ページ) に表示されているクエスト ターゲットが、アクティブ クエストのクエスト ターゲットを表します。Ⓐ **ボタン**を押すと、世界地図上でクエスト ターゲットの位置を確認できます。



進行中のクエスト

まだクリアしていないクエストが表示されます。任意のクエストを選択すると、そのクエストが選択中のクエストになります。



完了クエスト

クリアしたすべてのクエストが一覧表示されます。任意のクエストを選択すると、そのクエストのすべてのログが表示されます。

クエストとクエスト ターゲット

クエストをアクティブにすると、クエスト ターゲットの矢印がコンパス (8 ページ) と周辺地図および世界地図 (16 ページ) に表示されます。これらのマーカーは、選択中のクエストを完了するためのガイドとして活用できます。世界地図では、クエスト ターゲットは次に進むべきポイントの大まかな位置を示します。周辺地図では、クエスト ターゲットは次に進むべきポイント、またはそこに行くために通る必要のある扉の位置を示します。

注意: クエスト ターゲットがないクエストもあります。その場合は、プレイヤーが目的地を自力で探す必要があります。

種族

Oblivion のプレイを開始するときは、まず名前と種族を選択する必要があります。種族は、シロディールでは一般的な 10 種族の中から選択します。

アルゴニアン



爬虫類系の種族で、危険な沼地での生活に適応しています。先天的に疾病や毒に対する免疫が発達しています。水中で呼吸することができ、開錠を得意としています。

スキル ボーナス

錬金術 +5、運動 +10、刀剣 +5、格闘 +5、幻惑 +5、神秘 +5、開錠 +10。

特性

疾病耐性アップ、毒に対する免疫、水中呼吸

ブレトン

魔法作製についての洞察力と、魔力に対する耐性に非常に優れています。特に召喚と回復の魔法を得意としています。



スキル ボーナス

錬金術 +5、変質 +5、召喚 +10、幻惑 +5、神秘 +10、回復 +10。

特性

強化マジカ、竜皮、魔法攻撃への耐性

ダーク エルフ



刀剣、弓、破壊の魔法をバランスよく兼ね備えています。炎に対する耐性が高く、先人の霊を召喚して力を借りることができます。出身地のモロウウィンドでは「ダンマー」としても知られています。

スキル ボーナス

運動 +5、刀剣 +10、殴打 +5、破壊 +10、軽装 +5、射手 +5、神秘 +5。

特性

先人の霊、炎耐性アップ

ハイ エルフ

出身地のサマーセット島では「アルトマー」としても知られています。すべての種族の中で最も優れた秘術の才能があります。ただし、炎、冷気、雷撃に対する耐性が低いという側面もあります。



スキル ボーナス

錬金術 +5、変性 +10、召喚 +5、破壊 +10、幻惑 +5、神秘 +10。

特性

炎、冷気、雷撃に脆弱、疾病耐性アップ、強化マジカ

インペリアル



シロディールの国際色豊かな地区に住む教養の高い種族です。外交官や貿易商としての才覚があります。重装と社交のスキルが高く、戦士業の職業を好む傾向があります。

スキル ボーナス

刀剣 +5、殴打 +5、格闘 +5、重装 +5、商才 +10、話術 +10。

特性

西方の星、皇帝の声

カジート

エルスウェーア出身で、知性が高く、身軽で俊敏です。生まれつきの敏捷性と優れた軽業のスキルにより、優秀な盗賊になる素質を持っています。すべてのカジートは暗闇でも目がよく見えます。



スキル ボーナス

軽業 +10、運動 +5、刀剣 +5、格闘 +10、軽装 +5、開錠 +5、隠密 +5。

特性

恐怖の眼差し、暗夜の眼

ノルド



スカイリムに住む、身長が高い金髪の種族です。力強く頑丈な体を持ち、冷気に対する耐性で知られています。非常に優れた戦士になる素質を持っています。

スキル ボーナス

鍛冶 +5、刀剣 +10、防御 +5、殴打 +10、重装 +10、回復 +5。

特性

ノルドの氷撃、ノルドを守る障壁、冷気耐性アップ

オーク

ロスガリアンとドラゴンテイル山地に住み、鍛冶のスキルが高く評価されています。重装に身を包んだオークの部隊は帝都で最も優秀であり、狂戦士の憤怒にまかせて戦う姿は敵を震撼させます。



スキル ボーナス

鍛冶 +10、防御 +10、殴打 +10、格闘 +5、重装 +10。

特性

緑色の狂戦士、マジカ耐性

レッドガード



タムリエルに住む、戦士としての素質が最も高い種族です。多くの武器や防具様式に対する文化的な適応性とともに、頑丈な体と疾病や毒に対する先天的な耐性を持ち合わせています。

スキル ボーナス

運動 +10、刀剣 +10、殴打 +10、軽装 +5、重装 +5、商才 +5。

特性

魂の昂揚、毒耐性アップ、疾病耐性アップ

ウッド エルフ

ヴァレンウッド西部の森の住人で、「ボズマー」としても知られています。俊敏で身軽であるため、斥候や盗賊に向いています。タムリエルでは右に出る者のいない優れた射手でもあります。単純な生物を操る彼らの能力は有名です。



スキル ボーナス

軽業 +5、錬金術 +10、変性 +5、軽装 +5、射手 +10、隠密 +10。

特性

野獣の舌、疾病耐性アップ

ステータス

プレイヤーの精神的、肉体的能力や魔法の能力は、8 つのメイン ステータスによって示されます。メイン ステータスは 0 ～ 100 の値で表されますが、魔法、薬、疾病などの効果で変化することもあります。プレイヤーがレベルアップすると、ステータスも上げることができます。数字が赤色で表示されている場合は、ステータスが低下したことを示します。数字が緑色で表示されている場合は、ステータスがアップしていることを示します。



腕力

持ち運ぶことのできるアイテムの重量、スタミナ、刀剣や斧などの武器で与えることができるダメージの量に影響します。殴打、刀剣、格闘のスキルに関係しています。



知力

マジカと魔法の使用に影響します。錬金術、召喚、神秘のスキルに関係しています。



気力

マジカの回復速度とスタミナの量に影響します。破壊、変性、回復のスキルに関係しています。



敏捷性

身のこなしとバランス感覚、総合的なスタミナ、弓などの射手用の武器で与えることができるダメージの量に影響します。開錠、隠密、射手のスキルに関係しています。



速度

移動速度に影響します。運動、軽装、軽業のスキルに関係しています。



持久力

スタミナおよび体力、レベル アップしたときに増加する体力の量に影響します。防御、鍛冶、重装のスキルに関係しています。



魅力

情報収集力を左右するプレイヤーの好感度に影響します。話術、商才、幻惑のスキルに関係しています。



運

すべての行動に影響を与えますが、特定のスキルに関係することはありません。

サブ ステータス

サブ ステータスはメイン ステータスに応じて変化します。



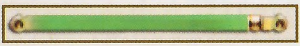
体力

現在の体力が表示されます。体力の最大値は、レベル アップするたびに増加します。持久力は、レベルごとに増加する体力の量に影響します。スタート時の体力は、持久力の 2 倍の量です。睡眠を取ったり、薬や魔法を使用すると、体力を回復できます。



マジカ

マジカは魔法を唱えるときに使用します。スタート時のマジカは、知力の 2 倍の量です。特定の種族や星座を選択すると、マジカ ボーナスが与えられ、マジカの最大値が増加します。マジカは魔法を唱えると減少しますが、時間が経つと現在の気力に応じて少しずつ回復します。睡眠を取ったり、薬や魔法を使用すると、マジカの回復が速くなります。



スタミナ

現在のスタミナが表示されます。スタミナが低下していると、特に戦闘時の攻撃の効果が下がります。格闘したり、武器を使用したり、ジャンプしたりすると、スタミナが低下します。魔法やその他の魔法効果によってスタミナがゼロ以下になると、気絶状態になります。歩いて移動したり、立ち止まったり、休憩したり、薬や魔法を使用したりすると、スタミナを回復できます。スタミナの最大値は、腕力、持久力、敏捷性、気力を組み合わせた値です。

負担

持ち運ぶことのできるアイテムの合計重量です。これを超える量のアイテムを持ち運ぶことはできません。負担の最大値は、腕力の 5 倍です。

スキル、スキル熟達度、スキル ボーナス

スキルが向上すると、その熟達度に応じてスキル ボーナスが与えられます。このスキル ボーナスを獲得するためには、プレイヤーは常にスキルの向上を目指す必要があります。数字が赤色で表示されている場合は、スキルが低下したことを示します。数字が緑色で表示されている場合は、スキルが魔法によってアップしていることを示します。

スキル熟達度	スキル ポイント
素人	0 ～ 24
見習い	25 ～ 49
修行者	50 ～ 74
熟練者	75 ～ 99
達人	100

戦闘のスキル

防御



制御ステータス: 敏捷性

攻撃を盾と武器でかわします。うまく防御することでダメージが減ります。

- **素人**は防御によって体力を消耗します。武器に対して格闘で防御しても効果がありません。
- **見習い**は防御では体力を消耗しなくなります。
- **修行者**の盾や武器は、防御に使用してもダメージを受けません。格闘で防御しても相手を退却させられる場合があります。
- **熟練者**は盾で防御するときにカウンター攻撃が可能です。盾の一撃がヒットすると、大きなダメージを与えることができます。
- **達人**は盾で防御するときに高い確率でカウンター攻撃を成功させて、敵の武器を落とすことができます。

鍛冶

制御ステータス: 持久力

武器と防具を最高の状態に保ちます。ダメージを受けた武器や防具は効果が下がります。

- **素人**は魔法アイテムを修理できません。
- **見習い**は修理用ハンマーを 2 倍長持ちさせることができます。
- **修行者**になると、魔法アイテムを修理できるようになります。
- **熟練者**はアイテムを修理して、元の性能を超える状態 (最大 125%) まで性能を高めることができます。熟練者によって強化された武器は通常より多くのダメージを与えることができます。また、熟練者によって強化された防具も通常より防御効果が高くなります。
- **達人**の修理用ハンマーは壊れることがなく、生涯使用できます。



重装



制御ステータス: 持久力

鉄、鋼鉄、ドワーフ、オーク、黒檀、デイドラの防具をより効果的に使用できます。

- **素人**が重装を使用すると、性能が急速に低下します (通常の 150%)。
- **見習い**が重装を使用すると、通常の速さで性能が低下します。
- **修行者**が重装を使用すると、性能の低下が 50% 遅くなります。
- **熟練者**が重装を使用する場合、負担が 50% に減少します。
- **達人**が重装を使用する場合、負担はまったくなくなります。

殴打

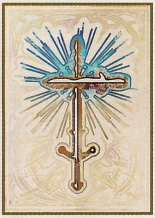
制御ステータス: 腕力



メイスや斧などの武器を使用して、強烈な一撃を効果的に与えることができます。

- **素人**は、ダメージ ボーナスを伴う基本攻撃を全方向に使用することができます。
- **見習い**は、強力な熟練攻撃によってダメージ ボーナスを獲得できます。
- **修行者**は、熟練攻撃 (左右) を使用できるようになり、敵の武器を落とすことができます。
- **熟練者**は、熟練攻撃 (後) を使用できるようになり、敵を気絶させることができます。
- **達人**は、熟練攻撃 (前) を使用できるようになり、敵を麻痺させることができます。

刀剣



制御ステータス: 腕力

ダガーや刀剣など武器を使用して、強烈で破壊力の高い攻撃を効果的に行うことができます。

- **素人**は、ダメージ ボーナスを伴う基本攻撃を全方向に使用することができます。
- **見習い**は、強力な熟練攻撃によってダメージ ボーナスが追加されます。
- **修行者**は、熟練攻撃 (左右) を使用できるようになり、敵の武器を落とすことができます。
- **熟練者**は、熟練攻撃 (後) を使用できるようになり、敵を気絶させることができます。
- **達人**は、熟練攻撃 (前) を使用できるようになり、敵を麻痺させることができます。

運動

制御ステータス: 速度



走ったり泳いだりする速度が速くなり、スタミナの回復も速くなります。

- **素人**は、走っているときにスタミナの回復速度が低下します。
- **見習い**は、走っているときのスタミナの回復が 25% 速くなります。
- **修行者**は、走っているときのスタミナの回復が 50% 速くなります。
- **熟練者**は、走っているときのスタミナの回復が 75% 速くなります。
- **達人**は、走ってもスタミナの回復速度が低下しません。

格闘



制御ステータス: 腕力

武器なしで攻撃して敵にダメージを与え、スタミナを消耗させることができます。

- **素人**は、ダメージ ボーナスを伴う基本攻撃を全方向に使用することができます
- **見習い**は、強力な熟練攻撃によってダメージ ボーナスが追加されます。
- **修行者**は、熟練攻撃 (左右) を使用できるようになり、敵の武器を落とすことができます。
- **熟練者**は、熟練攻撃 (後) を使用できるようになり、敵を気絶させることができます。また、防御時にカウンター攻撃が可能になります。
- **達人**は、熟練攻撃 (前) を使用できるようになり、敵を麻痺させることができます。また、防御時にカウンター攻撃で敵の武器を落とすことができます。

魔法のスキル

破壊



制御ステータス: 気力

魔法を唱えて、炎、冷気、雷撃によるダメージを与えたり、魔法攻撃に対する耐性を低下させます。魔法の威力、効果は、スキル熟達度によって変化します。使用できるのは、現在のスキル熟達度以下の魔法だけです。

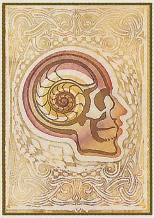
変性

制御ステータス: 気力

魔法を唱えて、水中呼吸や水上歩行をしたり、開錠したり、物理的ダメージや魔法ダメージから身を守ったり、防御壁を作製させたりします。魔法効果は、スキル熟達度によって変化します。使用できるのは、現在のスキル熟達度以下の魔法だけです。



幻惑



制御ステータス: 魅力

魔法を唱えて、相手を魅了したり、自分の姿を隠したり、光を創り出したり、沈黙させたり、麻痺させたり、士気や攻撃性を操作したりします。幻惑の魔法と魔法効果は、スキル熟達度によって変化します。使用できるのは、現在のスキル熟達度以下の魔法だけです。

召喚

制御ステータス: 知力

異世界の生物や魔法の武器や防具を呼び出したり、アンデッドを転化させたりします。召喚の魔法と魔法効果は、スキル熟達度によって変化します。使用できるのは、現在のスキル熟達度以下の魔法だけです。



神秘



制御ステータス: 知力

魔法を唱えて、魔法を吸収、反射、解除したり、アイテムを動かしたり、生命を探知したり、霊魂を封じ込めたりします。秘術の魔法と魔法効果は、スキル熟達度によって変化します。使用できるのは、現在のスキル熟達度以下の魔法だけです。

回復

制御ステータス: 気力



魔法を唱えて、肉体的なステータスや魔法のステータスを回復、上昇、吸収したり、疾病を治療したり、魔法攻撃に抵抗したりします。魔法効果は、スキル熟達度によって変化します。使用できるのは、現在のスキル熟達度以下の魔法だけです。

錬金術



制御ステータス: 知力

薬を作成し、錬金術の材料から得られる効果を高めます。

- **素人**は、4 つの潜在的な特性のうち最初の 1 つしか認識できません。
- **見習い**は、4 つの潜在的な特性のうち最初の最初の 2 つを認識できます。
- **修行者**は、4 つの潜在的な特性のうち最初の最初の 3 つを認識できます。
- **熟練者**は、4 つの潜在的な特性のすべてを認識できます。
- **達人**は 1 つの材料から薬を作ることができます。

隠密行動のスキル

開錠



制御ステータス: 敏捷性

開錠用ピックを使用して、施錠された扉や容器を開けます。

- **素人**が開錠に失敗してピックが壊れると、4 つのタンブラーが元に戻ります。
- **見習い**が開錠に失敗してピックが壊れると、3 つのタンブラーが元に戻ります。
- **修行者**が開錠に失敗してピックが壊れると、2 つのタンブラーが元に戻ります。
- **熟練者**が開錠に失敗してピックが壊れると、タンブラーが 1 つだけ元に戻ります。
- **達人**が開錠に失敗してピックが壊れても、タンブラーは元に戻りません。

隠密行動

制御ステータス: 敏捷性



スリをしたり、姿を消して音を立てずに移動したります。

- **素人**は、片手武器や格闘で攻撃したときに 4 倍のダメージ ボーナスを獲得でき、相手に気付かれずに射手攻撃をしたときには 2 倍のダメージ ボーナスを獲得できます。
- **見習い**は、片手武器や格闘で攻撃したときに 6 倍のダメージ ボーナスを獲得でき、相手に気付かれずに射手攻撃をしたときには 3 倍のダメージ ボーナスを獲得できます。
- **修行者**は、隠密行動中にブーツの足音で敵に気付かれることがなくなります。
- **熟練者**は、隠密行動中に移動しても気付かれにくくなります。
- **達人**が相手に気付かれないまま攻撃をすると、防具レベルに関係なくダメージを与えることができます。

軽業



制御ステータス: 速度

長い距離をジャンプでき、高い場所から落ちてもダメージを受けません。

- **素人**は、ジャンプ中や落下中には攻撃できません。
- **見習い**は、ジャンプ中や落下中に通常攻撃が可能です (パワー攻撃はできません)。
- **修行者**には回避の能力が与えられ、防御の態勢で特定の方向にジャンプすると、すばやく転がって攻撃をかわすことができます。
- **熟練者**は、ジャンプによるスタミナの損失が 50% 減少します。
- **達人**には水面ジャンプの能力が与えられ、タイミングを図って水面からジャンプすることができます。

軽装

制御ステータス: 速度



毛皮、革、鎖帷子、ミスリル、エルフ、硝子の防具をより効果的に使用できます。

- **素人**が軽装を使用すると、性能が急速に低下します (通常の 150%)。
- **見習い**が軽装を使用すると、通常の速さで性能が低下します。
- **修行者**が軽装を使用すると、性能の低下が 50% 遅くなります。
- **熟練者**が軽装を使用する場合、負担はまったくなくなります。
- **達人**が軽装のみを使用する場合、防具の防御レベルが 50% 上昇します。

射手



制御ステータス: 敏捷性

弓と矢を使用する武器で、致命的な攻撃を与えることができます。

- **素人**は、弓を引いているときにスタミナを消耗します。
- **見習い**は、弓を引いているときにスタミナを消耗しません。
- **修行者**は、弓を引いた状態で防御すると、弓を拡大することができます。
- **熟練者**が矢で攻撃すると、敵を気絶させられる可能性があります。
- **達人**が矢で攻撃すると、敵を麻痺させられる可能性があります。

商才

制御ステータス: 魅力



アイテムを売買するときに、取引を有利に進めることができます。

- **素人**の場合、アイテムの状態によって販売価格が低下します。
- **見習い**の場合、アイテムの状態によって販売価格は変化しません。
- **修行者**は、相手が通常は取り扱わない商品であっても、あらゆる品物を売買できます。
- **熟練者**は店に出資することができます。商人に金を払うことにより、その店の取引限度額が 500 ゴールドずつ増え続けます。
- **達人**の場合、世界中のすべての店の取引限度額が 500 ゴールドをプラスされます。

話術



制御ステータス: 魅力

相手と会話して、プレイヤーに対する好感度と信頼性を高めることができます。

- **素人**は、賄賂を渡すことで相手の好感度を上げることができます。
- **見習い**は、会話ウェッジを 1 回だけ回転させることができます。
- **修行者**は、説得ミニゲームの時間経過を 50% 遅らせることができます。
- **熟練者**は、ミニゲームで相手の最も嫌う行動をとった場合の好感度の低下を -150% から -100% に下げることができます。
- **達人**の場合、賄賂の金額が半額になります。

クラス

クラスとはプレイヤーのプレイ スタイルや、どのスキルがプレイヤーにとってより重要かということを定義するものです。自身のクラスを決定する場面ではゲーム序盤のプレイ スタイルを基に、それに適したクラスが提示されます。提示されたクラスをそのまま受け入れるも、別のクラスを選択するもプレイヤーの自由です。オリジナルのカスタム クラスを作成することも可能です。各クラスは 1 つの専門スキルと 7 つのメジャー スキルで構成され、2 つの能力値に対して +5 ポイントのボーナスが付与されます。

※ プレイヤーの外見、種族、星座、クラスはゲーム序盤の最終地点でもう一度設定しなおす機会があります。

既定のクラス

Oblivion には 21 種類の既定のクラスがあり、3 つの専門分野によって分類されています。専門スキル、メジャー スキル、およびステータス ボーナスはあらかじめ選択されています。

カスタム クラス

ステータス ボーナスとメジャー スキルを選択し、名前を付けて、独自のカスタム クラスを作成することもできます。既定のクラスを参考にしながら、理想とするヒーロー像や悪役像を反映させて、独自のカスタム クラスを作成します。

専門スキル

各クラスには、戦術、魔術、隠術のいずれかの専門スキルがあります。この専門スキルによって、各クラスの主な特徴が決定されます。専門スキルに該当するスキルには +10 ポイントが加算され、スキルの上達も速くなります。

メジャー スキル

各クラスには 7 つのメジャー スキルがあります。これらのスキルが各クラスの基本スキルになります。メジャー スキルの基本値は 25 で、他のスキルより簡単にポイントを増やすことができます。また、レベル アップのタイミングを決定する要素にもなります。

マイナー スキル

メジャー スキルとして選択されていないすべてのスキルはマイナー スキルとなり、基本値は 5 です。メジャー スキルと比較すると、ポイントを増やすのに時間がかかります。マイナー スキルを向上させてもレベル アップにはつながりませんが、レベル アップしたときのステータス ボーナスには影響します。



スキルの向上とレベル アップ

スキルの向上

スキルを向上させるには以下の 3 種類の方法があります。

1. 向上させたいスキルを繰り返し使用します。スキル ポイントが低いときにはスキルが向上しやすく、高くなるにつれ時間が長くかかります。ステータス メニューのスキル タブで現在のスキルの状態を確認できます (11 ページをご覧ください)。
2. 他のキャラクターから訓練を受けることでもスキルが向上します。訓練で得られるスキル ポイントは、1 レベルにつき 5 ポイントまでです。
3. 特別な書物を読むことでスキルについて学びます。

レベル アップ

クラスに関連付けられているメジャー スキルを向上させると、プレイヤーのレベルを上げることができます。レベル アップするには、メジャー スキルを任意の組み合わせで合計 10 ポイント上げる必要があります。ステータス メニューのスキル タブで現在のプレイヤーのレベルを確認できます (11 ページをご覧ください)。

レベル アップに必要なスキル ポイントを獲得すると、画面にメッセージとアイコンが表示されます (7 ページをご覧ください)。レベル アップするには、ベッドで睡眠を取り、それまでに学んだことについて熟考する必要があります。

レベル アップすると、8 つのうち 3 つのステータスを上げることができます。前回のレベル アップ以降に向上したスキルに応じて、一部のステータスにボーナス ポイントが加算されることもあります。たとえば、制御ステータスとして魅力が定義されているいくつかのスキルを向上させると、魅力に対してボーナスが加算されます。このボーナスは、メジャー スキルとマイナー スキルにかかわらず適用されます。また、レベル アップ時に、体力は持久力の 10 分の 1 分だけ増加します。



注意: 睡眠を取らずに複数のレベル アップに必要なスキルを習得した場合は、一度にまとめてレベル アップすることができます。まとめてレベル アップしてもペナルティーはありません。また、各レベル アップで与えられるステータス ボーナスもすべて獲得できます。

戦闘技術

モンスターや野盗から身を守るには、武器や防具の使い方を学ぶ必要があります。

武器

武器には、刀剣やメイスなどの近接武器と弓などの遠隔武器の 2 種類があります。優れた武器は希少な素材で作られており、効果の高い魔力を備えています。敵に与えることができるダメージは、武器自体、プレイヤーのスキル、武器の耐久力や状態によって変化します。

近接攻撃

攻撃には、通常攻撃と強攻撃の 2 種類があります。通常攻撃はスピードがありますが、ダメージはそれほど与えられません。強攻撃はスピードはありませんが、より大きなダメージを与えることができます。通常攻撃を使用するには、RT **右トリガー**を引いて放します。強攻撃を使用するには、RT **右トリガー**を引いたままにします。L **左スティック**を動かすと、別の強攻撃を使用することができます。

熟達度や刀剣、殴打、格闘のスキルが低いときは、基本的な強攻撃を全方向に使用することができます。熟達度や刀剣、殴打、格闘のスキルが高いときは、熟練攻撃をプレイヤーの左右と後方に使用することができます。この熟練攻撃には特別なボーナスと効果があります (詳細は 22 ページの「スキル、スキルの熟達度、スキル ボーナス」をご覧ください)。

遠隔攻撃

弓で攻撃するときは、RT **右トリガー**を引いたままにして弓の弦をいっぱいまで引き、RT **右トリガー**を放して矢を放ちます。弓の弦をいっぱいまで引いて攻撃力を最大にするには、少し時間がかかります。射手の修行者は、矢を取り付けた状態で防御する (LT **左トリガー**を引いたままにする) ことができます。

片手武器と両手武器

ダガー、短剣、メイス、片手斧などの武器は片手で扱うことができるため、盾と一緒に使用できます。一方、両手斧、クレイモア、戦槌などの武器は、両手で扱う必要があるため、盾と一緒に使用することはできません (持ち物メニューで武器を選択すると、片手武器か両手武器かを確認できます)。

防御

防御するには、LT **左トリガー**を引いたままにします。盾や武器で防御することで、攻撃によるダメージが小さくなります。盾を装備していると、武器より効果的に防御できます。

戦闘を効果的に進めるには、敵の攻撃を防御したら、敵が防御体制を整える前にすばやく攻撃に転じる必要があります。この防御とカウンター攻撃のリズムをつかむことで、戦闘技術が飛躍的に高まります。

防具

防具を着用すると、全体的な防御力が上がります。防具レベルが高くなると、防御能力も高まります。防御力は、防具自体、その防具に対するプレイヤーのスキル、防具の修復状態によって変化します。

防御力は、防具が吸収するダメージの比率で表示されます。ダメージを受けるにつれ防具の状態は悪化し、この結果、防御力も低下することになります。防具レベルは、装着しているすべての防具を合計して算出されます。防具によって防具レベルへの貢献度は異なります。

武器と防具の修理



武器と防具は使用するにつれてダメージを受けます。状態が悪化すると敵に与えるダメージも低下し、耐久力がゼロになると武器や防具を使用できなくなります。防具や武器を修理するには、修理用ハンマーを使用します。修理の効果は、プレイヤーの鍛冶のスキルによって左右されます。

注意: 魔法アイテムを修理できるのは、鍛冶修行者以上のプレイヤーのみです。修理サービスを利用することも可能で、費用はかかりますが、魔法アイテムを含むあらゆるアイテムを完全な状態に戻すことができます。

その他

気絶

戦闘中に敵から強力な一撃を食らうと、気絶してしまうことがあります。気絶した状態で攻撃されると、通常よりも大きなダメージを受けることになります。

攻撃回避

熟練修行者レベルでは回避の能力が与えられ、防御の態勢で特定の方向にジャンプすると、すばやく転がって攻撃をかわすことができます。

降参

友人と戦うことになったときは、防御の態勢で相手に話しかけることで、降参して戦闘を止めることができます。相手が降参に応じるかどうかは、プレイヤーに対する好感度によって決まります。

魔法技術

6 つの魔法系統

使用できる魔法は、6 つの魔法系統のスキル レベルによって決まります。実際に魔法を唱えたり、スキル レベルを上げるための訓練を受けることで、熟達度が上がります。新しい魔法は、他のキャラクターから購入したり、特定のクエストを完了することで習得することができます。



召喚系統

召喚系統の魔法は、異世界から不思議な武器や防具、デイドラやアンデッドのしもべなどを呼び出すことができます。

アンデッドの転化



アンデッドの戦闘意欲を一時的に低下させます。この魔法効果の強度は、低下される戦闘意欲の値を示します。

アンデッドやデイドラ の召喚



異世界からさまざまなアンデッドやデイドラを呼び出します。アンデッドやデイドラはプレイヤーの近くに現れ、効果が切れるか倒されるまで、敵を攻撃し続けます。

アイテム の召喚



異世界から武器や防具などのアイテムを召喚します。これらは現在装備されている武器・防具と自動的に入れ替わります。武器をしまうと、召喚された武器は消滅します。



幻惑系統

幻惑系統の魔法は生物の知覚と精神に作用します。

魅了



プレイヤーに対する友好度を一時的に上昇させます。効果が切れると、友好度は元の値に戻ります。

操作



ターゲットの生物や他のキャラクターをプレイヤーのために戦わせるように操作します。この魔法効果の強度は、操作する生物や他のキャラクターのレベルを示します。

透明化
ターゲットを完全に見えなくします。ターゲットが攻撃したり、話しかけたり、アイテムや扉などをアクティブにすると、効果は終了します。他のキャラクターからターゲットの姿は見えませんが、声は聞こえます。

カメレオン効果
ターゲットを周囲の色に溶け込ませて見えなくします。ターゲットは効果を保ったまま攻撃したり、アイテムを使用することができます。カメレオン効果は 1% ～ 100% の間で変化します。この魔法効果の強度は透明度を示し、100% の場合は完全に見えなくなります。他のキャラクターからターゲットの姿は見えませんが、声は聞こえます。

照明効果
持続期間中、プレイヤーまたはターゲットを明るく照らすことができます。この魔法効果の強度は、明るくなる範囲を示します。ダメージを与えることはありません。

暗視
暗闇の中で目が見えるようになります。

麻痺
持続期間中、ターゲットの動きを止めます。

沈黙
ターゲットが一時的に呪文を唱えられなくなります。

沈静
ターゲットの敵対度（攻撃傾向）を低下させます。この魔法効果の強度は、低下される敵対度を示します。アンデッドやデイドラには有効ではありません。

激昂
ターゲットの敵対度（攻撃傾向）を増加させます。この魔法効果の強度は、増加される敵対度を示します。アンデッドやデイドラには有効ではありません。

戦意喪失
ターゲットの戦闘意欲を低下させます。この魔法効果の強度は、低下される戦闘意欲の値を示します。アンデッドやデイドラには有効ではありません。

挑発
ターゲットの戦闘意欲を増加させます。この魔法効果の強度は、増加される戦闘意欲の値を示します。アンデッドやデイドラには有効ではありません。



破壊系統

破壊系統の魔法は、生物にもアンデッドにも有効です。



ダメージ

魔法エネルギーを放射し、ターゲットのステータス、体力、マジカ、スタミナの値を低下させます。ダメージを受けたステータスは、回復効果のある魔法や薬を使用しない限り回復しません。この魔法効果の強度は、持続期間中、1 秒ごとに失われる値の単位を示します。



炎ダメージ

火炎の元素を生成します。ターゲットに接触すると、爆発してダメージを与えます。



雷ダメージ

雷撃の元素を生成します。この魔法効果の強度は、雷撃の軌道上にある最初のターゲットに与えるダメージを示します。他のターゲットにもダメージが及ぶ可能性があります。



冷気ダメージ

冷気の元素を生成します。ターゲットに接触すると、有効範囲内において冷気ダメージを与えます。



低下

ターゲットのステータス、体力、マジカ、スタミナ、スキルの値を低下させます。この魔法効果の強度は、持続期間中、1 秒ごとに低下する値の単位を示します。



弱体

火炎の元素、冷気の元素、雷撃の元素、魔法、通常の武器 (魔法にかかっていないもの)、疾病、毒に対するターゲットの耐性を低下させます。



防具/武器破壊

接触したターゲットや遠距離のターゲットが装備している武器または防具にダメージを与えます。



回復系統

回復系統の魔法は、ステータスや能力を回復し、強化します。また、病気を治療したり、その他の悪影響からプレイヤーを保護します。腕力、持久力、知力、敏捷性やその他の肉体的なステータスを強化したり、吸収したりすることもできます。



吸収

ターゲットのステータス、体力、マジカ、スタミナ、スキルの一部を一時的にプレイヤーに移行します。持続期間中、プレイヤーのステータスが一時的に最大値を超えることもあります。効果が切れると、プレイヤーとターゲットのステータスは元の値に戻ります。体力、マジカ、スタミナはそのまま維持されます。



治療

疾病、毒、麻痺を治療します。



回復

ターゲットのステータス、体力、マジカ、スタミナ、スキルが魔法による攻撃で低下しているときに、元の値に戻すことができます。この魔法効果の強度は、持続期間中、1秒ごとに回復されるステータスの値を示します。



ステータス上昇

ターゲットのステータス、体力、マジカ、スタミナ、スキルを一時的に上昇させます。この魔法効果の強度は、増加されるステータスの値を示します。



耐性

火炎の元素、冷気の元素、雷撃の元素、マジカによる攻撃、通常の武器、一般的な疾病、毒、麻痺によるダメージへの耐性を増加させます。この魔法効果の強度は、ダメージの低下率を示します。



神秘系統

神秘系統の魔法は、魔力を行使したり異世界との境界線を操作したりして、現実世界の構造や制約を無効にします。



魔法解除

マジカによる魔法効果をターゲットから解除します。特殊能力、疾病、持続的な魔法アイテム効果には有効ではありません。魔法解除を行使するには、強度が魔法の魔法解除に対する耐性（その魔法を唱えるのに必要なマジカ）を上回っている必要があります。



魂縛

魔法効果の持続期間中にターゲットが倒された場合に、ターゲットの霊魂をプレイヤーの持ち物にある最も小さな空の魂石に封じ込めます。



念動力

離れた場所からアイテムを拾うことができます。この魔法効果の強度は、効果が有効な距離（フィート）を示します。魔法が有効になったら、LT **左トリガー**と RT **右トリガー**を押して、アイテムを引き寄せたり遠ざけたりすることができます。2 つのトリガーを同時に押すと、アイテムを投げたり落としたりすることができます。



生命探知

生命体を探知することができます。探知された生命体は、プレイヤーの周辺に不明瞭なイメージとして表示され、物体を透過して見ることができます。この魔法効果の強度は、生命体を探知できる半径（フィート）を示します。



魔法吸収

攻撃的な魔法の力を吸収してマジカを増加させます。この魔法効果の強度は、魔法吸収の成功率を示します。魔法吸収に失敗すると、魔法による攻撃は通常どおりの効果を発揮します。魔法吸収によって増加するマジカが最大値を超えることはありません。



反射

攻撃してくる相手に魔法効果を反射します。この魔法効果の強度は、魔法効果の反射率を示します。反射に失敗すると、魔法による攻撃は通常どおりの効果を発揮します。



変性系統

変性系統の魔法は、物質界とその自然的特性を操作します。



水中呼吸

魔法効果の持続期間中、水中で呼吸することができます。



水上歩行

魔法効果の持続期間中、水面を歩くことができます。



盾

体の周囲に魔法の防護壁を作ります。この魔法効果の強度は、ターゲットの防御力を示します。



炎の盾

体の周囲に炎の盾を作ります。この魔法効果の強度はターゲットの防御力に追加され、炎の攻撃によるダメージを低下させます。



稲妻の盾

体の周囲に稲妻の盾を作ります。この魔法効果の強度はターゲットの防御力に追加され、雷撃によるダメージを低下させます。



氷の盾

体の周囲に氷の盾を作ります。この魔法効果の強度はターゲットの防御力に追加され、冷気の攻撃によるダメージを低下させます。



負荷

ターゲットが持ち運んでいるアイテムの重量を一時的に増加させます。この魔法効果の強度は、増加される重量の値を示します。



軽羽

ターゲットが持ち運んでいるアイテムの負担を一時的に軽減します。この魔法効果の強度は、負担から軽減される重量の単位を示します。



開錠

施錠されている容器や扉を開きます。この魔法効果の強度は、開錠できる錠の最高レベルを示します。

マジックアイテム

魔法の武器は、敵を攻撃したときに魔法効果を発揮します。持ち物メニューの情報ボックスには、武器の魔法効果、最大チャージ、武器を再チャージするまでに使用できる回数が表示されます。

魔法の防具、衣服、宝石は、装備している間は常に魔法効果が有効です。持ち物メニューの情報ボックスには、アイテムの魔法効果が表示されます。魔法の防具、衣服、宝石は再チャージする必要はありません。

魔法の杖は、一定の範囲にわたって魔法効果を発揮することができます。持ち物メニューの情報ボックスには、杖の魔法効果、最大チャージ、武器を再チャージするまでに使用できる回数が表示されます。

巻物

巻物は魔法と同じように使用できます。1 回しか使用できない魔法で、使用すると消滅してしまいます。巻物をアクティブに指定するには、魔法メニューから選択します。持ち物メニューの情報ボックスには、巻物の魔法効果が表示されます。

魔法アイテムの再チャージ

魔法アイテムは、魔術師ギルドで料金を払って再チャージします。霊魂が封じ込められている魂石やヴァーラ石を使用して、自分で魔法アイテムを再チャージすることも可能です。

魂石

霊魂が封じ込められている魂石を使用して、魔法アイテムを再チャージします。空の魂石に霊魂を封じ込めるには、魂縛の呪文を唱えます。霊魂が封じ込められた魂石は、探索中に見つけたり、シロディールの商人から購入したりできます。空の魂石を見つけたり、購入したるすることもできますが、魔法アイテムの再チャージに使用するには、魂縛の呪文を唱えて霊魂を封じ込める必要があります。霊魂が封じ込められた魂石を使用するには、持ち物メニューから選択します。

ヴァーラ石

ヴァーラ石を使用すると、持ち物に含まれるすべての魔法アイテムをまとめて再チャージできます。ヴァーラ石を使用するには、持ち物メニューから選択します。

ウェルキンド石

ウェルキンド石を使用すると、マジカが最大値まで回復します。ウェルキンド石を使用するには、持ち物メニューから選択します。

印石

デイドラの魔法の産物であるこの珍しい石は、魔力をもつアイテムを作り出します。印石を使用するには、持ち物メニューから選択します。

錬金術

材料を消費して、魔法効果を生成することができます。材料は、生物の死体や植物、街や建物にあるさまざまな容器の中で見つけたり、商人から購入したりすることができます。持ち物メニューの情報ボックスには、材料の効果が表示されます。効果が表示されないスロットは、必要な熟達度に達していないため、効果を特定できないことを示します。

持ち物にある材料を選択して消費すると、情報ボックスに一覧表示されている最初の魔法効果を生成できます。錬金器具と、同じ効果をもたらす 2 つ以上の材料を使用して、材料から薬や毒を調合します。

錬金器具は探索中に見つけたり、商人から購入したりすることができます。薬や毒を調合するには、少なくとも 1 組の乳鉢と乳棒が必要です。その他の器具があれば、より強力な薬や毒を調合することができます。持ち物メニューにある錬金器具を装備すると、調合メニューが表示されます。



名前: 薬や毒の名前を自分で付けることができます。

器具: 有効なすべての器具を表示します。最も優れた器具が自動的に使用されます。

乳鉢と乳棒: 薬や毒を調合し、基本的な強度を決定します。

レトルト: 薬の有益な効果の強度と持続期間を増加させます (毒には影響しません)。

蒸留器: 薬の有害な効果の強度と持続期間を増加させます (毒には影響しません)。

焼炉: 薬または毒の有益な効果の強度と持続期間を増加させます。

材料: 薬や毒を調合するには、同じ効果をもたらす材料が少なくとも 2 つ必要です。

効果: 薬や毒がもたらす効果を一覧表示します。

薬と毒

材料の効果には、有益なものと有害なものがあります。薬には、有益な効果をもたらすものと、有益な効果と有害な効果の両方をもたらすものがあり、ピンク色の瓶で表示されます。有害な効果しか持たない薬は毒になり、緑色の瓶で表示されます。毒を使用するには、持ち物メニューから選択します。選択すると、装備されている武器にその毒を使用するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

構呪と付呪

構呪と付呪

構呪と付呪の技術は、魔術師ギルドの秘伝となっています。魔術師ギルドでしかるべき地位を占め、アルケイン大学の構呪の祭壇と付呪の祭壇の利用が許可されると、それらの使用方法が伝授されます。

構呪の祭壇



名前: 魔法の名前を変更できます。

マジカ消費量: 魔法を唱えるために必要なマジカの量が表示されます。

作成費用: 魔法を作成するために必要なゴールドの額が表示されます。

所持ゴールド: 現在所持しているゴールドの額が表示されます。

既知の魔法効果: 魔法の作成に使用できる既知のすべての魔法効果の一覧が表示されます。

作成される魔法の効果: 新しい魔法に追加するすべての魔法効果の一覧が表示されます。魔法効果を選択して編集することができます。

スキル ポイント: 新しい魔法を唱えるために必要なスキル ポイントが表示されます。

構呪の祭壇（帝都にあるアルケイン大学の成魔学研究室）では、既知の魔法効果を使用して新しい魔法を作成することができます。魔法効果を追加するときは、必要に応じて、強度と持続期間、適用範囲の半径を選択できます。2 つ以上の魔法効果を持つ魔法を作成することも可能です。ただし、現在のマジカやスキルを超える魔法を作成しないようにしてください。

付呪の祭壇



マジカ消費量: アイテムを使用するために必要なマジカの量が表示されます。
(注意: 魔法効果が常に有効なアイテムにはマジカ消費量は表示されません)

最大使用回数: アイテムを再チャージするまでに使用できる回数が表示されます。
(注意: 魔法効果が常に有効なアイテムには再チャージは必要ありません)

作成費用: アイテムを作成するために必要なゴールドの額が表示されます。

所持ゴールド: 現在所持しているゴールドの額が表示されます。

名前: 付呪されたアイテムの名前を変更できます。

効果を追加するアイテム: 魔力付与に対応するすべてのアイテムの一覧から任意のアイテムを選択します。

魂石の追加: 霊魂が封じ込められている魂石の一覧から任意の魂石を選択します。魂石を選択すると、その石が持つマジカ チャージが表示されます。

適用可能な魔法効果: アイテムに適用できる既知のすべての魔法効果の一覧が表示されます。

追加する魔法効果: 新しいアイテムに追加するすべての魔法効果の一覧が表示されます。魔法効果を選択して編集することができます。魔法効果が常に有効なアイテムは、使用する魂石に応じて最大の強度に設定されます。

付呪の祭壇(帝都にあるアルケイン大学のカイロナジウム)では、既知の魔法効果を使用して武器、防具、衣服に魔力付与を行うことができます。アイテムによっては魔力付与ができない場合があり、また、既知のすべての魔法をあらゆるアイテムに適用できるとは限りません。アイテムに魔力付与を行うには、魔力付与が可能なアイテム、追加する魔法を適用できるだけの大きさを持つ霊魂が封じ込められた魂石、アイテムを作成するために支払うゴールドが必要です。作成した武器や杖の威力が低下したときは再チャージする必要がありますが、魔力付与された防具や衣服は効果が常に有効であるため、再チャージする必要はありません。

隠密行動技術

不意打ちで致命的なダメージを与えたり、やり手の商人や施錠された金庫から大金を盗み出したりすることで、莫大な富を手にすることができます。

隠密行動

隠密行動とは、静止中や移動中に周囲の生物や人々に気付かれないようにする能力です。通常の状態から隠密状態に切り替えるには、**左スティック**をクリックします。隠密状態では、アイテムを盗んだり、すりをしたり、存在に気付かれていない相手に不意打ちをしかけることができます。

隠密状態の間は、キャラクターの姿勢が低くなり、アイコンが画面に表示されます。周囲の誰にも気付かれていないときは、アイコンがかすんで半透明になります。誰かに気付かれると、アイコンが明るくはっきりと表示され、隠密行動の特殊効果が無効になります。

気付かれないようにするには…

発覚　　**秘匿**

誰にも気付かれないで隠密行動を進められるかどうかは、隠密行動のスキルとともに、その場所の明るさ、プレイヤーの行動 (静止中、歩行中、走行中など)、周囲の視線、あるいは履いているブーツの重量など、多くの環境的な要素が影響を及ぼします。透明化などの魔法も隠密行動に影響します。

スリ

隠密状態で人に近づくと、アイコンが表示され、スリを実行できるようになります。画面には、装備していない持ち物が表示されます。この中から任意のアイテムを選択してアクティブにします。誰にも気付かれなければ成功です。気付かれた場合は、その人物が何か言葉を発します。犯罪として通報されたり、攻撃される場合もあります。スリをしている最中に気付かれると、何かを盗んだかどうかにかかわらず、犯罪になります。

盗み

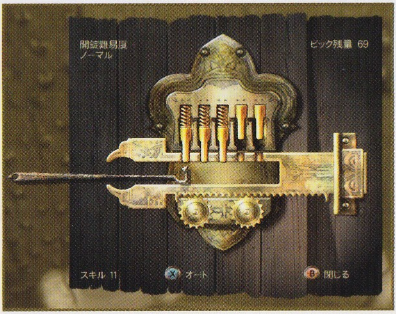
プレイヤー以外のキャラクターに所有権があるアイテムに近づくと、アイコンが表示され、そのアイテムを盗むことができます。また、赤いアイコンが表示された容器からアイテムを盗むこともできます。盗んだアイテムは持ち物に追加され、盗品であることを示すアイコンが表示されます。盗みを働いている最中に気付かれると、警報が鳴り、犯罪になります。犯罪と服役については 44 ページをご覧ください。

注意: 公正な商人が盗品を購入することはなく、盗品は売買メニューにも表示されません。ただし、盗賊ギルドの中には盗品を購入する者がいると言われています。

不意打ち
他のキャラクターや生物に気付かれないまま近づくと、最初の一撃で非常に大きなダメージを与えることができ、不意打ちに成功したことが表示されます。その後の攻撃は通常の攻撃としてカウントされます。不意打ちは、片手武器、弓、格闘攻撃でのみ使用でき、強攻撃によるダメージ ボーナスは加算されません。不意打ちのダメージ ボーナスの増加率は、隠密行動のスキル熟達度により変化します。詳細は 26 ページをご覧ください。

開錠用ピック

錠には 5 段階の難易度があります。難易度が高いほどタンブラーの数が多くなり、開錠が難しくなります。



錠の難易度	タンブラーの数
ベリーイージー	1
イージー	2
ノーマル	3
ハード	4
ベリーハード	5

注意:「鍵が必要」という表示がされる一部の特殊な錠は、鍵がないと開錠できません。

開錠するには、開錠用ピックで各タンブラーを確認し、開錠ポイントまでタンブラーを押し上げます。タンブラーは、いくつかの張りの異なるバネによって開錠ポイントからオフセットされています。各タンブラーを開錠ポイントまで調整できたら、Ⓐ を押してタンブラーをその位置にロックします。少しでもずれていると、タンブラーがバネの力で元に戻り、ピックが壊れてしまいます。1 度のミスで、開錠ポイントで固定していた他のタンブラーも元に戻ってしまい、最初からやり直さなければならない場合もあります。

開錠スキルが高いほど、タンブラーを開錠ポイントまで調整しやすくなります。また、熟達度が高いほど、ミスを犯したときに元に戻ってしまうタンブラーが少なくなります。自分で開錠しない場合は、Ⓧ **ボタン**でオート開錠を使用します。このオプションを使用すると、開錠の難易度とプレイヤーの開錠スキル ポイントがチェックされ、開錠できるか、またはピックを壊してしまうかが決まります。

犯罪と懲罰

犯罪、懸賞金、服役

一般に、次のような行為は犯罪と見なされ、誰かに気付かれた場合は通報されます。

- **品物や馬などを盗む**
- **他人の所有物をひったくる/取り上げる**
- **不法侵入**
- **争い(正当防衛の場合は罪にはなりません)**
- **殺人(正当防衛の場合は罪にはなりません)**

犯罪行為が通報されると、犯罪のレベルに応じてプレイヤーに懸賞金がかけられます。懸賞金がかけられているときに衛兵に見つかると、逮捕される場合があります。プレイヤーが逃げた場合は、後を追ってきます。その場を逃げ切れたとしても、法律の網からは逃れられません。衛兵は、遭遇する度に逮捕を試みてきます。衛兵に捕まったときには、いくつかの選択肢があります。

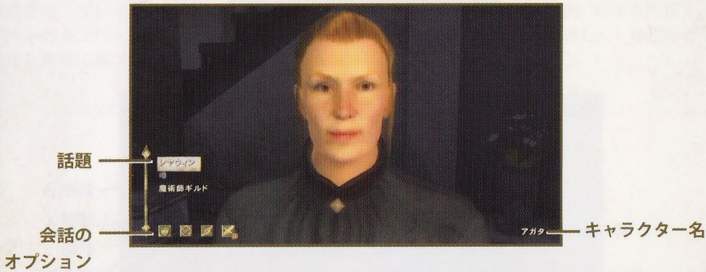
- 金を持っているときは、懸賞金の金額を支払うことで服役を免れることができます。持ち物に盗品がある場合は、逮捕されずに盗んだ品物も含めて、すべて没収されます。衛兵は盗品を見逃しません。
- 逮捕されないように抵抗することもできますが。これはかなり成功率の低い選択肢です。衛兵は屈強で、抵抗する者は殺害しようとします。逃げ切れたとしても、懸賞金がかけられた状態に変わりはありません。
- 罰金を支払わず、服役を選択することもできます。釈放時には、服役中に体がなまってしまうせいで、いくつかのスキルが低下しています。低下するスキルの数や低下の度合いは、服役期間によって異なります。持ち物にある盗品はすべて没収されます。服役中には、犯罪社会における取引の秘密を共有できるため、特定のスキルが逆に上昇することもあります。秘密の盗賊ギルドに加入していると、犯罪者同士で役に立つ情報を交換できるとも言われています。

脱獄は不可能ではありませんが、非常に困難です。また、うまく脱獄できたとしても、懸賞金がかけられた状態に変わりはないため、その苦労に見合うメリットがあるとも言えません。しかし、犯罪社会に生きる者の中には、脱獄を信条としている者もいるようです。

服役時に没収された盗品を取り戻すことも可能です。没収された盗品は、独房の近くにある容器に保管されています。看守の目を盗んで品物を取り戻すのは非常に困難ですが、盗品は必ず取り戻すということを信条としている犯罪者もいるようです。

人々との会話

会話アイコン が表示されたら、人物を選択して会話を開始できます。会話メニューは、次のような項目で構成されています。



キャラクター名

会話している相手の名前が表示されます。

話題

相手に尋ねることができる話題が一覧表示されます。すべての話題を表示するには、下にスクロールしなければならない場合があります。特定の話題で話しかけると、新しい話題が一覧に追加されることがあります。白で表示される話題は、その話題にプレイヤーが知らない情報が含まれていることを示し、灰色で表示される話題は、これから相手が話す情報をプレイヤーが既に知っていることを示します。ある話題で話しかけても白のままである場合は、相手が知っている情報をすべて話すほど友好的ではないことを意味します。

会話のオプション

話題の一覧の下にさまざまなダイアログ オプションが表示される場合があります。これらのアイコンを選択すると、別のダイアログ メニューが表示されます。

説得: キャラクターの好感度を説得によって上げることができます (詳細は 47 ページをご覧ください)。

交渉: 品物を売買します。詳細は 46 ページをご覧ください。

修理: あらゆる種類の武器や防具を有料で修理してもらうことができます。

魔法の購入: 相手が持っている魔法が、魔法を唱えるために必要なマジカおよび購入するために必要なゴールドの額とともに表示されます。

再チャージ: 魔法アイテムを有料で再チャージしてもらうことができます。

訓練: スキルを教えることができるキャラクターの数は限られており、とりわけ、レベルの高いスキルを教えることができるキャラクターはごくわずかです。

会話の終了

交渉

交渉を選択すると、プレイヤーの持ち物と商人の持ち物が表示されます。交渉メニューで、LT **左トリガー**を使用すると、商人に売ることができるアイテムの一覧が表示されます。RT **右トリガー**を使用すると、商人が売りに出している商品の一覧が表示されます。



プレイヤーの持ち物から売る

店主の持ち物から買う

購入したいアイテムを選択すると、そのアイテムが自分の持ち物に移動します。また、アイテムを売りたい場合には、そのアイテムを持ち物から選択します。プレイヤーの商才スキルと交渉金額に応じて、相手はアイテム交換の申し出を承諾または拒否します。申し出を拒否されると、好感度が 1 ポイント下がります。

値段交渉

商人が提示する価格は、プレイヤーの商才スキル、商人の商才スキル、商人のプレイヤーに対する好感度によって決まります。商人はさらに安い価格でも売るつもりであったり、さらに高い価格でも買うつもりであったりする可能性がありますが、それを確認するには値段交渉をするしかありません。



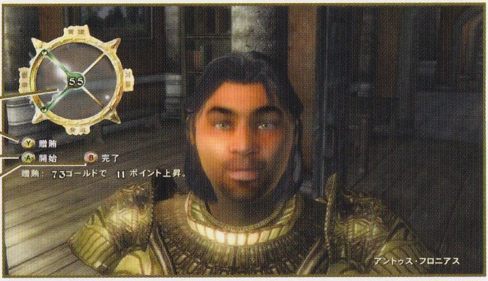
Y を押して、値段交渉を開始します。画面には、商人の商才スキルと好感度が表示され、交渉の難易度を調節することができます。プレイヤーの商才スキルが高い場合、商人の商才スキルが低い場合、またプレイヤーに対する商人の好感度が高い場合は、交渉の難易度を上げても、商人が申し出を承諾する可能性が高くなります。いったん商人が申し出を承諾するポイントをスライダーで見極めると、商人は常にそのポイントで申し出を受け入れるようになります (プレイヤーに対する商人の好感度が低下した場合を除きます)。また、商才スキルが上昇した場合は、値段交渉をさらに難しいレベルに設定することができます。

説得

好感度

人々のプレイヤーに対する好感度は、好意を示す 0 から 100 の数値で表されます。数値が高いほど、好感度が高くなります。

好感度は、プレイヤーの種族、人格、評判、所属する派閥、過去の行動（例: 相手が所属するギルドのメンバーを助けた、相手の仲間から物を盗んだ、相手の仲間を殺害した）などのさまざまな要素に基づいています。好感度: 現在の好感度スコアが表示されます。



賄賂: 賄賂の費用が表示されます。賄賂を支払うとが好感度が上昇しますが、賄賂はすべての人が受け取るとは限りません。

回転: 話術のスキル熟達度が見習い以上の場合のみ表示されます。説得を試みる場合に、ウェッジを 1 回だけ回転させることができます。

開始: 説得を開始します。

完了: 説得を終了します。4 つのアクションをすべて選択しないと使用できません。

説得ルール

説得では毎回、賞讃、自慢、冗談、脅迫のアクションを実行する必要があります。それぞれ 1 回ずつしか選択できませんが、順番は任意です。これらのアクションによって、好感度が上昇または低下します。相手の好感度を希望のレベルまで上げるには、何度も説得をしなければならない場合があります。

説得を開始するには、Ⓐ を押します。4 つの扇形が異なるサイズのウェッジで構成されています。ウェッジの大きさは、選択するアクションがもたらす効果を反映しています。つまり、大きなウェッジを選択すると効果が大きくなり、小さなウェッジを選択すると効果が小さくなります。

賞讃、自慢、冗談、脅迫の扇形を順番に選択していくと、相手の表情から各アクションに対する反応を読み取ることができます。相手は、4 つのアクションに対して大好き、好き、嫌い、大嫌いの 4 段階で反応します。好感度は常に少しずつ低下しているため、説得に時間をかけすぎないようにしてください。相手が好むアクションを選択すると好感度が上昇し、好まないアクションを選択すると好感度が低下します。

アクションによる好感度の増減は、プレイヤーの話術のスキルとウェッジの大きさによって決まります。相手が好むアクションと一致するときにできるだけ大きなウェッジを選択し、相手が好まないアクションについてはできるだけ小さなウェッジを選択するようにしてください。

馬、家、書物、容器

馬

馬に乗るには、馬に近づき決定をします。Ⓛ **左スティック**を使用して馬を操縦し、Ⓡ **右スティック**で周囲を見回します。自分のものではない馬に乗ると、馬を盗んだことになり、重大な犯罪になります。馬を購入するには、街外れの馬屋に行きます。街に高速移動する場合、馬は街の門のすぐ外にある馬屋に預けられます。

売り家

街ではさまざまな価格の家が売りに出されています。家を購入すると、地元の商人から家具を購入することもできます。売り家についての詳しい情報を得るには、伯爵または女伯爵を訪ねるか、街の城にいる代理人を訪ねるとよいでしょう。

書物とその他の文書

書物や文書を拾って読んだら、元の場所に戻すか、持ち物に追加することができます。書物が既に持ち物にある場合は、持ち物メニューから選択して Ⓐ を押すと、その書物を開くことができます。書物のページをめくるには、LT **左トリガー**と RT **右トリガー**を使用します。Ⓛ **左スティック**または ✛ (**方向パッド**) を使用すると、文章を上下にスクロールできます。

また、特定の本を読むことでスキルが向上することがあります。書物を開くと、向上したスキルについてのメッセージが表示されます。書物によるスキル アップは 1 回だけで、繰り返し読んでも効果はありません。

容器

容器には、宝箱、袋、木箱、樽、死体などがあります。容器の中身を確認するには、照準を容器に合わせてアイコンを表示させ、Ⓐ を押します。アイコンが白色で表示される場合は、容器の中身を自由に取り出して使用できます。アイコンが赤色で表示される場合は、その容器が誰かの所有物であることを示します。したがって、容器の中身を取り出すと盗みになり、気付かれると犯罪になります。アイコンが赤色で表示され、容器が施錠されている場合に開錠しようとすると盗みになり、気付かれると犯罪になります。

容器に入ったアイテムを 1 つずつ取り出すには、Ⓐ を押します。Ⓛ **左スティック**または ✛ (**方向パッド**) を使用すると、一覧を上下にスクロールできます。持ち物の各タブを左右に移動するには、Ⓛ **左スティック**または ✛ (**方向パッド**) を左右に動かします。LT **左トリガー**を押すとプレイヤーの持ち物が表示され、RT **右トリガー**を押すと容器の中身が表示されます。Ⓧ を押すと、容器に入ったすべてのアイテムを取り出すことができます。容器の画面を終了するには、Ⓑ を押します。容器にアイテムを入れるには、LT **左トリガー**を押してプレイヤーの持ち物を表示し、容器に入れるアイテムを選択します。

注意: 自分が所有していない容器にアイテムを入れないようにしてください。戻ってきたときに、入れておいたアイテムがなくなっている場合があります。

オプションと環境設定

オプションには、ゲームを開始したときにタイトル画面からアクセスできます。また、ゲーム中は START を押していつでもアクセスすることができます。オプションでは、ゲーム設定、オーディオ、ビデオ、コントローラー設定を調節したり、ダウンロード コンテンツにアクセスしたりできます。

ゲームプレイ

ゲーム全体の難易度を調節したり、字幕の表示や照準などの機能のオン/オフを切り替えることができます。

ビデオ

画面の明るさを調節します。DLP または LCD プロジェクターなどを使用している場合や、明るい部屋でプレイする場合は、明るさを高く設定することをお勧めします。

サウンド

音量を調節します。全体音量、ボイス、SE、足音、BGM をそれぞれ設定できます。

コントロール

視点操作の感度や上下反転を調節したり、コントローラの振動機能のオン/オフを切り替えることができます。コントローラーのボタン設定を割り当て直すこともできます。

ダウンロード

新しいコンテンツをダウンロードすることができます。

Xbox LIVE® について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は **http://www.xbox.com/jp/** をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および **http://www.xbox.com/jp/familysettings/** をご覧ください。

Note

株式会社スパイク

〒150-0044　東京都渋谷区円山町28-1　トウセン道玄坂第2ビル

スパイクユーザーサポート TEL:03-5728-7117

（土・日・祝日を除く月～金10：00～18：00）